APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y PROYECTOS

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Actualización constante del conocimiento
- Análisis crítico de la información
- Fomento de la investigación y la innovación
- El conocimiento como potencia.

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Aprendizaje en red: sostén y entramado. Trabajo en equipo: cooperativo y colaborativo.
- Homo Sapiens Digital – fluidez tecnológica – velocidad – simultaneidad – multitarea – información multimedia – hipertextualidad.
- Mejorar competencias comunicativas.

¿QUÉ PASA EN ESTE SIGLO XXI Y MÁS?

- Acercar la escuela al mundo social y laboral.
- Promover ciudadanía activa y democratica.
- Aprendizaje basado en buscar una pregunta en un caos, no una respuesta en un orden.

ENSEÑAR NO ES SÓLO DECIR LO QUE UNO SABE, es …

- Incentivar a volver sobre lo aprendido, visibilizar el aprendizaje
- Comprender que se aprende dialógicamente
- Favorecer la predisposición a explorar alternativas
- Aprovechar las experiencias que traen y brindar nuevas.

ENSEÑAR NO ES SÓLO DECIR LO QUE UNO SABE, ES …

- Producir condiciones para que el otro aprenda
- Generar un espacio de seguridad
- Buscar y apreciar el valor individual de cada estudiante
- “Apostar” por el alumno (Merieu)

CONSIDERACIONES Y DESAFÍOS

- Reconocer el valor educativo de la interacción con el docente y con los pares, en un contexto socioculturalmente definido.
- Diseñar propuestas educativas en las que el respeto a la diversidad, la flexibilidad en la aplicación y la contribución personal tengan un espacio amplio de acción.

PAPEL FACILITADOR DEL PROFESOR

- Es crítico, debe ser “experto” en aprendizaje que “modele” estrategias de razonamiento y aprendizaje.
- Alcanzar un adecuado equilibrio en el nivel de intervención y en el tiempo de intervención
- Carencia de intervención pueden generar frustración tanto en el profesor como en alumnos
- Demasiada intervención puede ser agobiante para los estudiantes

INTENCIÓN

- Nuevo paradigma educativo:
  - De: modelo centrado en el docente
  - A: modelo centrado en el alumno
- Mantener a los estudiantes comprometidos y motivados
- Conocimiento: construcción de saberes sustentados en descubrimientos o explicaciones hechos por otros pero reflexionados por el sujeto mismo.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla.
- "Desafío": característica inherente a toda situación lúdica: averiguar cómo resolver problemas también es tarea intelectual estimulante.

CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Valorar esfuerzo independientemente de si el resultado es el esperado o no
- Descubrir o apropiarse de nuevos conocimientos
- Inventar estrategias nuevas
- Parte central de la vida cotidiana

PROPONER SITUACIONES PROBLEMÁTICAS

- Que hagan necesario que elaboren nuevos conocimientos
- Que apunten a cuestionar, ampliar, modificar o reconstruir saberes previos
- Que tiendan puentes entre los conocimientos producidos por los alumnos y el saber social
- Que legitimen el derecho a reelaborar conocimiento, a partir de sus ideas - aunque sean erróneas - y las de sus compañeros
- Que estimulen a los estudiantes a poner en acción y confrontar sus ideas
- Que promuevan un efectivo intercambio y búsqueda de informaciones que resulten significativas.

ABP Y ABP: SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Aspectos comunes:

- Estrategias metodológicas que buscan que los alumnos participen en la realización de un proyecto o la resolución de un problema para mejorar su aprendizaje.
- Proyectos o problemas abiertos, relacionados con situaciones de la vida real.
- Trabajan en grupos.
- Consultan diversas fuentes de información.

ABP Y ABP: SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Aprendizaje basado en problemas:

- Énfasis en el proceso, es más importante que el producto final.
- Problema no excesivamente complejo
- Se busca la adquisición de conocimientos.

Aprendizaje basado en proyectos

- Énfasis en el producto
- Problema complejo
- Se utilizan conocimientos

CARACTERÍSTICAS

- Se acrecientan habilidades para solucionar problemas y encarar proyectos
- Aumentan autoestima y fomentan espíritu autocrítico.
- Aumentan habilidades sociales y comunicativas y promueven creatividad

CARACTERÍSTICAS

- Resolver problemas o concretar proyectos complejos que no tiene una única respuesta correcta.
- Investigar, integrar teoría y práctica y aplicar conocimientos y habilidades para alcanzar solución viable.
- Aprendizaje integrado; amplio rango de disciplinas.

CARACTERÍSTICAS

- Relaciona contenidos con contextos del mundo real, más allá del aula de clases.
- Estudiantes: responsables de su propio aprendizaje: planean, implementan, presentan y evalúan.
- Problemas y proyectos: no-estructurados; permiten libre indagación.

CARACTERÍSTICAS

- Estrategia educativa integral y no un complemento (“además de” y no “en vez de”)
- Atienden diversidad en alumnado.
- Respetan estilos y capacidades de aprendizaje.
- Se construyen sobre fortalezas de cada alumno y les permite explorar sus áreas de interés

CARACTERÍSTCAS

- Optimizan contextos colaborativos, integrados, auto-dirigidos y reflexivos
- Pueden elegir temas que se relacionen con sus experiencias y utilizar estilos de aprendizaje propios de su cultura o estilo personal.
- Aumentan motivación y compromiso en cumplimiento de actividades.

BENEFICIOS DEL ABP

- Construir y desarrollar habilidades y competencias para mundo social y laboral:
  - Colaborar, compartir ideas, expresarse, negociar soluciones.
  - Planificar proyectos. Toma de decisiones.
  - Manejo del tiempo.
  - Pasar de memorizar datos aislados a retener datos que se pueden utilizar en el mundo real.

BENEFICIOS DEL ABP

- Integrar aprendizaje en la escuela y la realidad extraescolar.
- Desarrollar habilidades de colaboración para construir conocimiento.
- Acrecentar las habilidades para la solución de problemas
- Establecer relaciones de integración entre diferentes disciplinas.

¿Y DÓNDE ESTÁ EL DOCENTE?

EL DOCENTE COMO FACILITADOR

- Más experto en aprendizaje que en contenidos.
- Favorece el recorrido por las etapas y valora el proceso del grupo.
- Anima a explorar y reflexionar. Interroga y cuestiona, estimula la discusión.
- Orientar para que puedan encontrar la solución a los problemas por su cuenta

EL DOCENTE COMO FACILITADOR

- Lograr que los alumnos sean capaces de:
  - Analizar un problema y buscar soluciones.
  - Emplear proceso de razonamiento efectivo.
  - Ser conscientes de las limitaciones de su conocimiento.
  - Aprendizaje autordirigido y construcción social del conocimiento.
  - Evaluar su aprendizaje y aprovechamiento.

¿QUÉ HACEN?

- Planear: Establecer objetivos, competencias a desarrollar y problema a trabajar
- Observar: proceso, cambios, conductas, relaciones, dificultades y potencialidades
- Acompañar: intermediario y proporciona apoyo en cuanto al contenido y al método
- Estimular: tener claro los objetivos a conseguir , para que así ayudar al alumno a descubrir estos aspectos y provocar su respuesta
- Evaluar: evaluar todo el proceso formativo y el producto final.

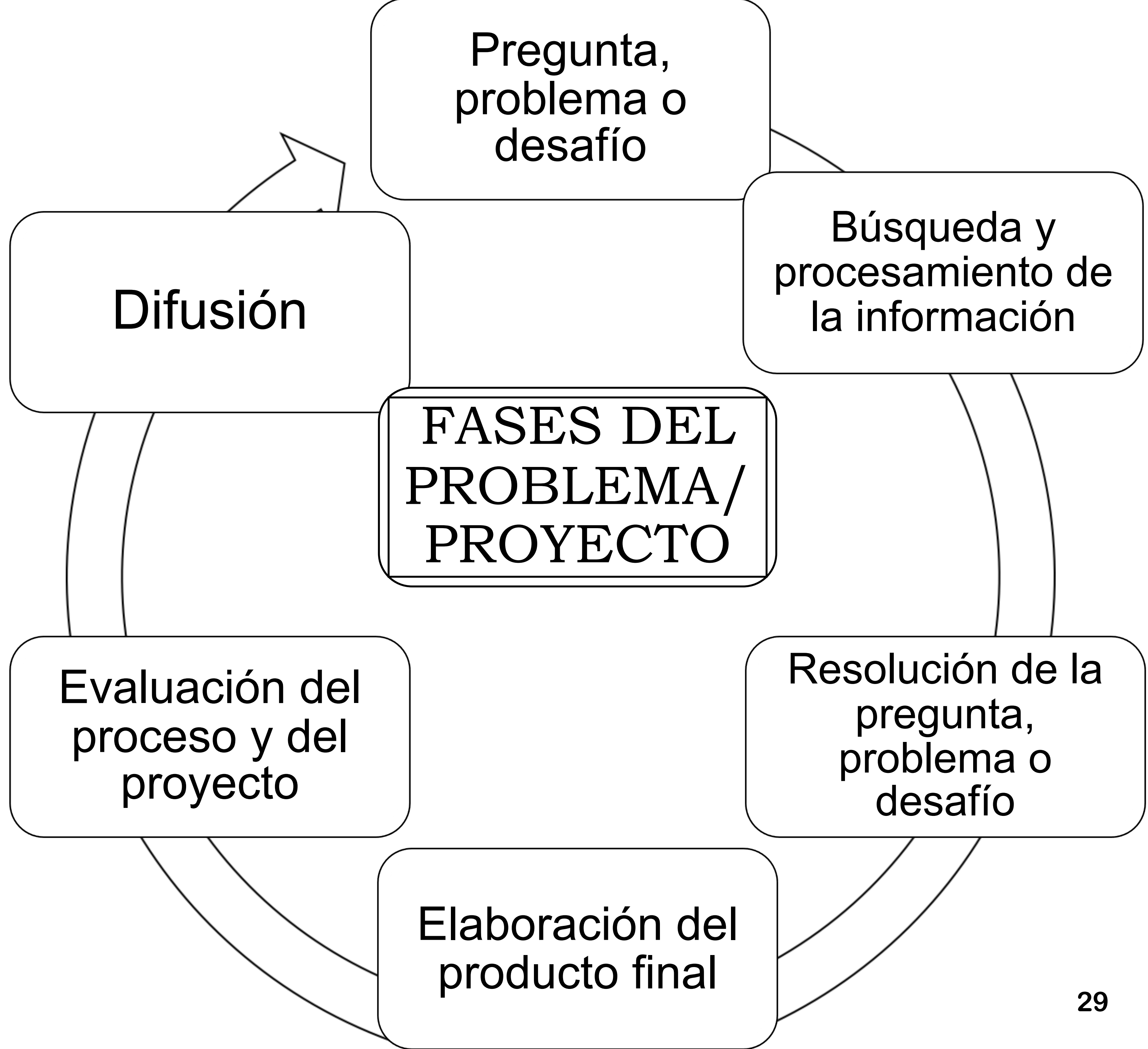
ALUMNO Y ESTUDIANTE: ¿DÓNDE ESTÁS?

¿QUÉ HACEN?

- Generan preguntas
- Debaten ideas
- Investigan para recolectar datos
- Persiguen soluciones a problemas
- Establecen conclusiones
- Exponen sus resultados a otros
- Crean un producto final

¿QUÉ HACEN?

- Se apropian de conceptos y de procedimientos relacionados con la aplicación objeto de estudio
- Recopilan, organizan y procesan información de acuerdo a las fuentes indicadas
- Aplican lo aprendido en la solución de etapas al proyecto


Pregunta, problema o desafío
Búsqueda y procesamiento de la información
Resolución de la pregunta, problema o desafío
Elaboración del producto final
Evaluación del proceso y del proyecto
Difusión
FASES DEL PROBLEMA/ PROYECTO

“DÍGAME Y OLVIDO,
MUÉSTREME, Y RECUERDO.
INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

Proverbio Chino

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

CENTRO DE FORMACIÓN
CONSTRUCTIVISTA
www.cefcon.com.ar

